任天堂 ファミリー コンピュータ™

VFR-A1-03

取り扱い説明書



OUTLANDERS
アウトランダーズ

●守ってほしい注意事項

①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けてください。

②端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対によごさないでください。

③シンナー・ベンジン・アルコール類の揮発油では、ふかないでください。

④カセット交換の際、必ず電源をお切りください。

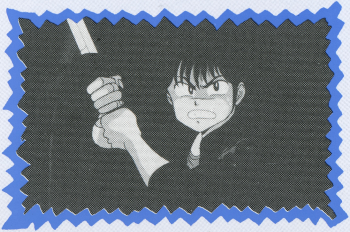
⑤健康のためテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をするようにしましょう。

このたびはビクター音楽産業㈱のファミリーコンピュータカセット「アウトランダーズ」をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。取り扱い方、使用上の注意等、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

●もくじ

1.ストーリー

近未来、地球人が生まれるはるか以前に、地球に住んでいたと名のる大銀河帝国セント・エバスキュレーゼは地球を“聖なる星”と呼び誰も住むことのない聖地とした。その聖地に誕生した地球人とエバスキュレーゼ帝国は地球をかけて壮絶な戦いをくり広げていた。



その戦いの中、エバスキュレーゼ王女カームと日本人カメラマン若槻哲也は、ひょんな事から知り合い、やがて愛し合い始めた。
２人が結婚すればこの戦争をやめさせられるかもしれないと考え、

カームの父である皇帝にゆるしを得に、エバスキュレーゼにある巨大な迷宮“皇帝城”に向かったが、帝国の反乱をたくらむ裏切りもの神官マルダーギレによって、カームは連れさらわれ、哲也は留置場に捕らわれてしまった。



ゲームは留置場からスタートです。あなたは哲也となって、多くの戦いをくぐりぬけなければなりません。哲也の最初の武器はナイフです。強い武器が手に入ったら、どんどん持ちかえていきましょう。

2.ゲームスタート

はじめてプレイする人は……



タイトル画面につづき、ストーリーが流れます。
(START)ボタンを押すと、再びタイトル画面にもどります。
STARTにカーソルがあることを確認して(START)ボタンを押して下さい。

続きをプレイする人は

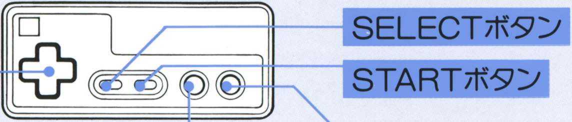


タイトル画面でCONTINUEを(SELECT)ボタンで選択し、(START)ボタンを押します。次にパスワードの入力画面にうつります。

✚ボタンで文字を選びⒶボタンで入力します。まちがえた時は、もどるを選んでⒶボタンを押せば1文字前にもどることができます。文字がすべて入力できたら、おわりを選びます。

ゲーム・オーバーになっても、パスワードを入力したところからスタートできるのでしばらくお待ち下さい。

3.コントローラーの使い方



✚ボタン

主人公哲也を上下左右に移動させます。

コマンド表示のとき▶を移動します。

Ⓑボタン

戦闘モードで剣などを使うときに押します。

コマンドウインドー表示中はコマンドをキャンセルします。

Ⓐボタン

コマンドウインドーを表示します。✚ボタンで選択し、Ⓐボタンで決定します。

コマンドウインドーのキャンセルはⒷボタンです。

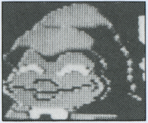
●こまんど

はなす	ナオや町の人と話をしたりする時に使います。
つよさ	哲也の体力、持っている食料やお金をみる時に使います。
もちもの	哲也が今もっているアイテムをみる時に使います。
なかま	哲也がすでに連れている仲間の名前が表示されます。
まほう	魔法を使うときに使います。 魔法を使える仲間がいないと使えません。
おわる	ゲームを一時中断する時に使います。 （パスワードはメモしておきましょう）
とる	哲也の足元にある物を取ります。
ぶき	武器を装備したり、持ちかえたりする時に使います。

4.ゲームの目的

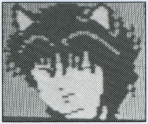
あなたは主人公哲也になって愛するカームを探し、カームの父・皇帝に結婚の許しを得なくてはなりません。
まず、多くの戦いを進めながら仲間を探して下さい。

ナオ



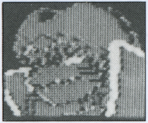
留置場から助けてくれる、最初からいる仲間。
誰もいない所で、こまんどのはなすを選ぶとナオからのメッセージが表示されます。

バティア



魔法が使える仲間。
(生命ボールが必要)

ゲオバルディ

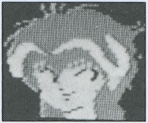


つよさが2倍になる仲間。(お酒が必要)
お酒を持っていれば、戦闘モードに入るたびに攻撃力が2倍になり、お酒は1つ減ります。

仲間に会わなければカームを見つける事はできません。



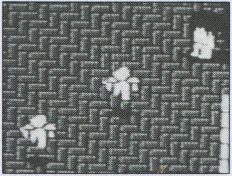
カーム

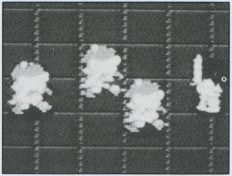


『はやく哲也に会いたい!』
魔法が使えます。
(生命ボールが必要)

5.アウトランダーズの遊び方

逃げてはいけない●戦闘編

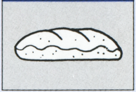




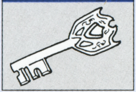
●宙をういている敵のシンボルにふれると戦闘モードに切り替わります。

●✚ボタン ＋ Ⓑボタンで敵をやっつけろ！敵をたおすと、そのあとに出るものがあります。

パン



カギ



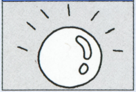
みーんな大切な物だから必ず取

情報を集めよう●会話編

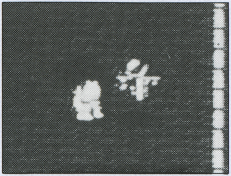
お金

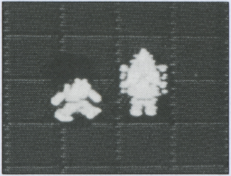


生命ボール



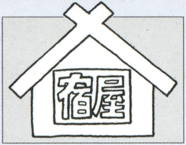
っていこうね！





●通路の途中にある静止しているシンボルにふれると画面が変わります。

●通路のほか、部屋の中にも町の人がいます。はなす時は必ず相手に向かって哲也を立たせて、はなすのこまんどを使って下さい。

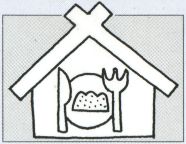


宿屋

おとまり
……ダメージ回復

ごきゅうけい
……ダメージを少し回復

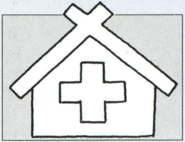




食堂

食料(ぱん)を買う

哲也は歩いている間、おなかが減るので、ぱんを食べます。このぱんは、ナオと哲也が自動的に食べているのでどんどん減ります。ぱんがないと体力がおちるので注意しましょう。ぱんを食べると体力が少し回復します。



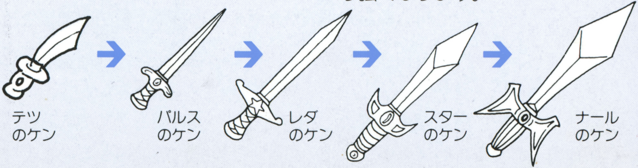
医務室（いむしつ）

ダメージを回復（かいふく）



かじや

かじやでケンを鍛（きた）えてもらうと、より強（つよ）くなります。

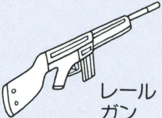




道具屋

〈戦う武器〉





いろいろなアイテムを売ってくれます。

くすり……ダメージ回復／ダメージを負っている時のみ使用できます。

らんぷ……暗い所で必要

スタム……戦闘中の敵を停止させる

まどわしのたま…敵の呪文をふうじこめる。

みず………持っていると役に立つ

ヘルベル…移動中、敵の出現率を減らす

トラベル…ワープする

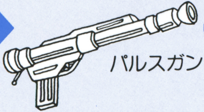
さけ………ゲオバルディの大好物

カギ………カギのかかっているとびらをあける

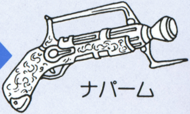
強いガンを手にいれると今まで使っていたガンは無くなります。



フリーガン



パルスガン

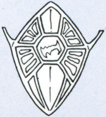


ナパーム

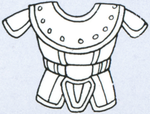
〈防御する武器〉

敵からのダメージが減る

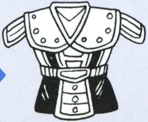
強いよろいを手にいれると今まで使っていたよろいは無くなります。



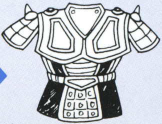
クロームのたて



ロテクのよろい



ロームのよろい



せいきしよろい

ガンバレあなたのつよさ編

レベル……………………現在のレベル

　レベルは経験値とにこちゃんばっちを集めることであがります

さいだいたいりょく…現在の最大体力

　レベルにより最大値は変わる

たいりょく……………この値が0になるとゲームオーバー

　（哲也の顔色が変わったら要注意だよ！）

せいめいぼーる………まほうポイント

ぱん……………………この数値が0になると歩くたびに体力が減る

おかね…………………単位はガバス

けいけんち……………敵を倒すと増える

にこちゃんばっち……町の人に良いことをするともらえる

つぎのレベル

にこちゃんばっち けいけんち	にこちゃんばっち、けいけんちが共に表示された値になれば次のレベルに上ります。

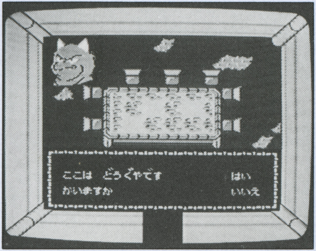
次のレベルに上がるためには

多くの戦いをかさねてけいけんちを上げることと、町の人々に良いことをしてにこちゃんばっちを集めることです。

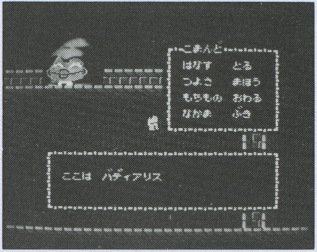
レベルが上がるとさいだいたいりょくが増えるので死ににくくなります。

★はなす

接触している人と
はなしをします。



誰もいない所では、
ナオとはなします。



★CONTINUEでゲームを始める時は、持っている武器はナイフになっているので武器の選択をしなおして下さい。

【武器の選択】

ぶき
ケン
ガン

✚ボタンで選択し、
Ⓐボタンで決定。

★おわる

パスワードが表示されます。おわるは地上画面の時のみ使えます。戦闘中や地下では使えません。ただし、魔法が使える場合は、パスワードを確認することができますので、じょうずに使って下さい。

6. 魔法リスト

＊魔法には、バティアが使える魔法とカームが使える魔法があります。
＊バティアは最初１つの魔法しかつかえない。新しい魔法を使えるようにするには、どこかにいる神官に会って、まほうのいしをも

カームの魔法

呪文	魔法の力	生命ボール必要数
ルマ	ダメージ回復	4
アルマ	ルマの強力版	8
レリ	パスワードをしらべる	2
ヌルーマ	ある所にワープする	10
ガルム	戦闘中の敵にダメージを与える	12

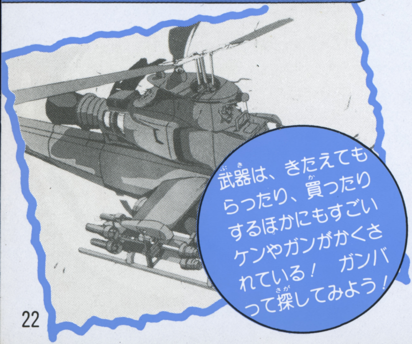
らいます。
＊魔法を使うには、せいめいぼーるが必要です。
＊使う魔法によって、せいめいぼーるの必要な数が違います。

バティアの魔法

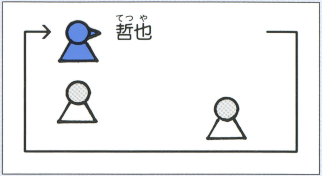
呪　文	魔　法　の　力	生命ボール必要数
バ　　ム	戦闘中の１人の敵に対してダメージを与える	4
アバム	戦闘中の全敵に対してダメージを与える	8
プ　　ム	戦闘中、敵を止める	10
ベアーム	移動中、敵のシンボルが出現しにくくなる	6
ル　　ム	敵の呪文をふうじこめる	10

7.知っていると役にたつおまけ編

戦闘方法

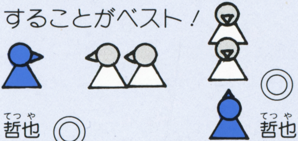


●敵はあとを追ってくる。
ぐるぐる回って敵を一直線にかためよう。

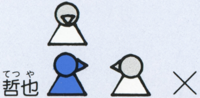


敵に会ったらつかまらないように大きく回ろう。

●敵と戦う時は、こんな状態にすることがベスト！

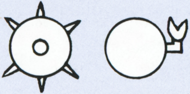


●体力やレベルが低い時、敵にはさまれたらもうおしまいだ！



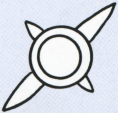
●中には死なない敵もいる。上手にかわして行こう。

死なない敵



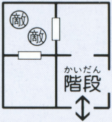
ガンでは死なない ｛プログレス
マルダーギレ

剣では死なない



MAP(マップ)の描(えが)き方(かた)

（MAP(マップ)の描(えが)き方例(かたれい)）



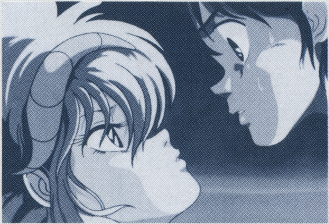
（自分(じぶん)で記号(きごう)を作(つく)ってみよう）

例(れい)

	ド　ア	道	道具屋(どうぐや)
	一方通行(いっぽうつうこう)	食	食　堂(しょくどう)
	医務室(いむしつ)	敵	敵(てき)
		町	町(まち)の人(ひと)

●方眼紙(ほうがんし)などにMAP(マップ)を描(えが)こう。

MAP(マップ)の描(えが)き方(かた)は四角(しかく)いマスをかいてドアや階段(かいだん)を示(しめ)す記号(きごう)をかきこんでいく。
敵(てき)やワナも必(かなら)ずかいておこうね！
仲間(なかま)のナオに聞(き)くと今(いま)の場所(ばしょ)の名称(めいしょう)を教(おし)えてくれたりする。
それもMAP(マップ)にかきとめておくと便利(べんり)。





発売元：ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F